# PROJET THEOSIS

*Par Christophe 'Anasabeth' Swal*

*Cette aventure se déroule en Alsaz, duché entouré principalement par la Bégik, la Loreine en ce qui concerne la France et par la sinistre forêt noire de Schwartzwald qui marque ainsi la limite de la Germanie. Il est conseillé de faire jouer ce scénario durant l'hiver de l'année 5290, soit un an et demi avant l'invasion granbretonne de la Mer d'Alsaz par les escadrons requins... La Loreine est encore un royaume libre bien que les forces granbretonnes commencent à assurer une mainmise certaine sur plusieurs parties du duché tandis que la Bégik est en train de subir les premiers assauts meurtriers conduits par le terrible Baron Méliadus de Kroiden et ses troupes d'animaux. Quant à la Germanie, cela fait bientôt six mois qu'elle a été conquise malgré une résistance qui se voulait des plus acharnées. Seule la forêt tourmentée de Schwartzwald, hantée par ses hordes barbares de mutants offre une sorte de rempart naturel à l'encontre des offensives granbretonnes... Les forces granbretonnes ne pénétreront sur la Mer d'Alsaz que quelques dix-huit mois plus tard, annonçant ainsi une occupation qui ne sera que partielle tandis que s'organiseront déjà plusieurs groupuscules de résistants...*
*Il est plus que conseillé au MJ de posséder le supplément La France dont sont tirés la plupart des renseignements énumérés ci-dessus et rencontrés durant le scénario. De même une description complète de la Mer d'Alsaz, des us et coutumes de ses habitants et bien plus encore s'y trouvent détaillés et est indispensable au bon déroulement de l'aventure.*

## Introduction

La Granbretanne fait partie de ces pays qui sont prêts à d'énormes concessions pour voir aboutir ses plus sombres desseins. Et la conquête de la France et de toute l'Europe entière ne sont que les premiers indices que l'on peut trouver sur le tableau noir de la suprématie granbretonne"... Prévoyant dans tous ses plans comme n'importe quelle société conquérante et dominatrice, le futur Empire Ténébreux possède plusieurs agents disséminés un peu partout en France et même au-delà. L'un d'eux se nomme Thybeau de Pairne, un savant doué d'une faculté de compréhension éblouissante en ce qui concerne les sciences et la technologie, ce en quoi les granbretons, et surtout leurs mystérieux savants-sorciers, les tristes Masques de Serpent, vouent une admiration plus que certaine et presque sans borne. Thybeau de Pairne habite en Alsaz, plus précisément au sein de la ville de Bazhel et de ses chutes d'eau tumultueuse, les Tonnerres. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour laquelle Thybeau n'a pas rallié les dogmes granbretons : les chutes lui fournissent une énergie plus que louable et suffisante pour pouvoir jouir d'un confort appréciable et immodéré pour ses propres recherches et le bon fonctionnement de son laboratoire. De plus, la localité de ses recherches assure d'ores et déjà un certain point stratégique pour ce qui allait s'annoncer comme une véritable tragédie pour l'humanité... Ainsi, Thybeau reçoit fréquemment, et secrètement, du matériel pour ses futurs appareils, acheminé par le biais de caravanes discrètes jusqu'à son laboratoire en bordure des chutes. Car si Thybeau voue la plupart de son temps à retrouver d'anciens secrets technologiques datant d'avant le Tragique Millénaire, il travaille d'arrache-pied également sur une sorte de submersible capable d'arpenter les fonds marins et de passer ainsi inaperçu des navires et autres flottes de guerres qui voguent à la surface des eaux. Ce qui en fait une "arme" redoutable pour qui sait s'en servir avec habileté ! La conquête de l'Alsaz se profile déjà à l'horizon...

Mais il y a forcément un hic quelque part, et la désillusion des granbretons fut bien grande quand ils apprirent la perdition du fameux projet tant convoité. Lors d'un premier test, qui avait selon Thybeau toutes les chances de se vouloir concluant et plein d'espoir, le submersible sombra corps et âme, emportant une grande partie de l'uranium alors utilisé comme source motrice de l'appareil de même que ses trois pilotes et disparu ainsi dans une zone proche des îles de la Schwartzwald. Il ne restait malheureusement pas assez de cette source d'énergie hautement radioactive pour pouvoir tenté un nouvel essai. Deux années de labeurs et d'intense recherches venaient de disparaître en l'espace de quelques minutes... Les granbretons en furent informés et montèrent aussitôt une opération de sauvetage qu'ils baptisèrent " Projet Némo". Aernie de Bal, un Masque de Furet, fut nommé à la tête de l'expédition qui viserait à retrouver le submersible et à redonner à leur agent, Thybeau de Pairne, une nouvelle lueur d'espoir quant à ses motivations personnelles. Ainsi, un groupuscule fut détaché des forces présentes en Hollandia et parti, en compagnie de l'équipement nécessaire aux recherches, pour la ville de Bazhel et ses vertigineuses chutes d'eau...

## Projet Théosis

La raison de la disparition du submersible est bien différente de celle qu'a pu imaginer Thybeau. En fait, les premiers testeurs de l'appareil ont découvert ce qui semblait être une sorte de hangar englouti sous les eaux, situé à 20 mètres environ de profondeur, une entrée qui menait ensuite vers un étrange complexe souterrain. Mal leur en prit de vouloir voir d'un peu plus près ce qu'il en retournait, car peut-être cet endroit apparemment abandonné depuis des lustres recélait des secrets technologiques oubliés de tous et qui seraient de grand

secours pour leur maître Thybeau de Pairne... Les deux hommes ne savaient pas qu'ils venaient de réveiller en fait une Intelligence Artificielle vieille de plusieurs millénaires et qui attendait là sagement qu'un évènement opportun la sorte de son sommeil léthargique. Ils signèrent ainsi leur arrêt de mort...

L'hôte de ces lieux, du nom de Théosis, faisait partie, à une époque que l'on a nommé depuis l'Age d'Or, d'un vaste projet visant à créer de gigantesques réseaux à travers toute l'Europe et bien au-delà, une vaste toile numérique qui seraient en partie contrôlée par ces nouveaux programmes que les savants d'antan baptisèrent Intelligence Artificielle. Une sorte d'entité artificielle qui réagirait d'elle-même et qui plus est, serait capable, à l'instar de ses créateurs, d'éprouver des sentiments. Ce qui allait finalement amener une nouvelle ère dans le milieu de la recherche, qu'elle soit biologique, mécanique ou énergétique. Ainsi, plusieurs de ces IA furent créées, chacune ayant un spécificité bien particulière et possédant une conscience propre, le plus souvent décalquée sur le père-créateur et capable de communiquer entre elles. En ce qui concerne l'Alsaz, deux "entités" virent le jour durant cet Age d'Or : la première se nommait Zygma. Elaborée par une savante talentueuse dont le nom a été perdu depuis le gigantesque Armaguedon qui s'abattit sur la France en 2063, l'ordinateur central qui l'abrite se trouve toujours en activité, dans une salle souterraine situé dans la ville de Bazhel. Seul le Grand Capitaine de la Garde de Bazhel, Rolf Jung, en connaît l'existence et en possède la clef (voir le supplément "La France" p.125). La deuxième IA, qui porte le nom de Théosis, a une origine beaucoup plus ténébreuse : son créateur, un chercheur de renommé aussi prestigieuse à l'époque que sa congénère, créa en fait un double programme au sein de l'IA qu'il venait de "mettre au monde". Outre le fait de travailler sur un programme militaire d'après des données biologiques, ce qui constituait son intérêt primordiale, le père-créateur élabora un second programme mystico-scientifique et totalement incongru pour l'époque : il créa un double de sa propre identité et en fit partie intégrante de Théosis. Le savant avait dans l'idée que ce programme lui survivrait après sa mort, lui permettant ainsi d'aboutir à une nouvelle vie, qui plus est quasiment immortelle... Le savant mourut quelques mois plus tard, lors d'une attaque à l'arme chimique menée par les forces moscoviennes qui envahissaient le pays. Le centre de recherche tomba dans l'oubli, et Théosis, de même que son congénère Zygma tombèrent dans une sorte de léthargie qui allait durer plusieurs millénaires...

Jusqu'au jour où une malencontreuse rencontre ne réveille Théosis. Se basant sur les dernières mémoires enregistrées avant sa léthargie, l'Intelligence Artificielle croit toujours que le pays est en guerre et que les forces moscoviennes viennent d'envahir la région. Mais les hommes de Thybeau ignorant tout cela furent victime de l'ordinateur devenu totalement paranoïaque...

# Les Protagonistes

Voici une présentation détaillée des principaux Personnages Non-Joueurs de cette aventure. Toutes présentent les caractéristiques des personnages, de même qu'une description physique et certains détails sur leur activité ou leur façon d'agir et de penser.

## Thybeau de Pairne, Savant

Thybeau est maintenant âgé de 53 ans, un âge qui lui permet d'utiliser les nombreuses connaissances scientifiques qu'il a accumulé tout au long de sa vie. C'est un homme rude, au regard sévère et direct. Il est de taille plutôt petite et de corpulence assez maigre. Il possède une mutation génétique assez bénigne mais dérangeante : en effet, ses cheveux sont bleus comme l'azur. Cela ne le gêne en rien mais créer parfois, auprès de ses interlocuteurs, certains troubles. Il les garde continuellement attaché en queue de cheval avec une lanière de cuir. Il s'habille ordinairement de vêtements qui sont à la mode dans la région, mais aime utiliser parfois de grandes robes grises qui lui tombent jusqu'aux chevilles et dont la matière ressemble à du cuir synthétique - il s'agit en fait de plastique.

Tenir une discussion avec lui tient de l'exploit quand on est complètement hermétique aux sciences et à la technologie. Bien sûr, Thybeau ne parlera pas ouvertement de ses travaux devant n'importe quelle personne, mais ses discours restent tout de même teintés d'un vocabulaire technique, pompeux et faisant souvent appel à un savoir ancien et totalement incompréhensible pour un non initié. Ce qui le différencie le plus de ses confrères granbretons semble être cette faculté d'écouter avec profondeur les propos qu'on lui rapporte et d'en tirer parti si l'idée est bonne ou mauvaise.

Sa passion pour les appareils et les machines datant d'avant le Tragique Millénaire font de lui un allié bien précieux pour les granbretons. Thybeau est conscient que la Granbretanne, au même titre que l'Espanya, est une force conquérante et guerrière, mais l'on ne saurait apprécier ce genre de qualificatif que si l'on exerçait une activité diplomatique ou militaire. Or Thybeau voit en la Granbretanne une source quasiment providentielle en ce qui concerne la matière première et l'équipement technologique qu'on lui fournit.

**Thybeau de Pairne, savant**
**FOR** 12 **CON** 13 **TAI** 10 **INT** 21 **POU** 14 **DEX** 14 **APP** 15 **PdV** 12 **MD** aucun
**Armure :** aucune
**Armes :** Poignard 53% 1D4+2+MD ; Arme-Foudre 34% 1D6 (HNE p.228)

**Compétences :** Cacher un Objet 55% ; Chercher 55 % ; Eloquence 85% ; Evaluer 35% ; Langue Archaïque 75 % ; Maîtrise Technologique 65% ; Million de Sphères 15% ; Monde Ancien 45% ; Monde Naturel 65% ; Potions 45% ; Réparer/Concevoir 75% ; Sagacité 50% ; Se Cacher 15%

**Expertise scientifique :** Héliographe (2), Submersible (4), Calculateur (3), Gaz (1)

***Description :*** Thybeau a en sa possession un Détecteur à Scintillations, qui lui a permis de retrouver la trace du submersible. Thybeau possède également dans son laboratoire une demi-douzaine de machines issues de l'imagination débridée d'anciens chercheurs et savants antérieurs au Tragique Millénaire. Elles ne demandent qu'à

être terminées et essayées, ce qui demanderait à Thybeau plusieurs mois d'intense activité. Ce qui n'est pas possible pour l'instant à cause du Projet Nemo..

**Détecteur à Scintillations**

**Description :** Cet appareil ressemble à une boule noirâtre qui émet des scintillements lorsqu'il est à proximité d'une source radioactive. Une poignée permet de la saisir et ainsi de pouvoir la balancer de droite à gauche avec facilité.

**Défauts :** Il a tendance à s'emballer très rapidement, ce qui brouille complètement les recherches et rend la boule vraiment lumineuse. Et comme l'Europe du Tragique Millénaire regorge de zones radioactives, il est relativement difficile par moment de pouvoir localiser une source avec certitude.

**Spécifications Techniques :** Réalisation Energétique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 2.

## Aernie de Bal, Chef de Meute de l'Ordre du Furet

Aernie de Bal fait partie de la jeune élite montante de l'ordre des Furets, même si parfois il s'autorise à prendre des libertés et mener de son propre chef certains projets chers à ses supérieurs hiérarchiques. Le fait est que le Grand Connétable de l'Ordre, Taragorm, garde sous son aile protectrice notre jeune Chef de Meute pour une raison qui n'est connue pour l'instant de personne... Outre le fait de représenter la tête d'un furet, son masque arbore un signe particulier qui lui vaut souvent des interrogations auprès des animaux ou de ses semblables : son oeil droit est fermé et sur son front repose en fait un autre oeil stylisé, finement ciselé. Certains racontent qu'Aernie serait un mutant et qui donc n'aurait pas sa place dans cet ordre, qu'il maîtriserait une sorte de sixième sens, d'autres affirment qu'il est le descendant direct du Grand Connétable...

Aernie est plutôt petit et gras de nature, et son armure a été remarquablement bien conçue pour réajuster ses moindres défauts physiques. C'est un homme qui n'hésite pas à communiquer et prendre les devants, même dans les situations les plus critiques. Il est âgé de 32 ans.

Cependant, ce Masque de Furet est tout le contraire de ce que l'on pourrait attendre de cet ordre là. En effet, Aernie de Bal se passionne bien sûr pour la mécanique et toutes les créations complexes que peuvent lui mettre entre ses mains les Savants-Sorciers de Granbretanne, mais couve une admiration presque dérangeante pour toutes les légendes et les mythes ayant comme dénominateur commun les fonds marins. Il garde continuellement dans ses effets personnels un vieux bouquins à la reliure craquante et aux pages jaunies par des heures de lecture : "20000 lieux sous les Mers" de Jules Verne. Avoir une telle passion pour ce récit incommode cruellement Aernie vis-à-vis de ses pairs, et souvent ses supérieurs le vilipendent à propos de "manque de conscience professionnelle" et surtout de sa crédulité et de son imagination débordante. Aernie reste persuadé que ces écrits pourront lui être très utiles un jour prochain, et comme le répétait souvent un savant vieux de quelques millénaires : "Tout ce qui a été créé a été un jour imaginé". A méditer donc...

**Aernie de Bal**
**FOR** 14 **CON** 15 **TAI** 12 **INT** 20 **POU** 13 **DEX** 13 **APP** 11 **PdV** 14 **MD** +1D4
**Armure :** Plaques granbretonnes et Masque de Furet 1D10+6
**Armes :** Epée large 86% 1D8+1+MD ; Dague 65% 1D4+2+MD ; Griffes de fer 43% 1D4+1+MD

**Compétences :** Bagarre 45% ; Chercher 50% ; Déplacement Silencieux 23% ; Ecouter 45% ; Esquive 50% ; Europe du Tragique Millénaire 38% ; Granbreton 110% ; Grimper 45% ; Idiome Secret de l'Ordre du Furet 100% ; Langue Commune 105% ; Littérature (ouvrages d'anticipation antérieurs au Tragique Millénaire) 53% ; Maîtrise Technologique 54% ; Réparer/Concevoir 54% ; Sagacité 37% ; Sauter 30% ; Se Cacher 26% ; Secrets de l'Ordre 64% ; Vieux Français 14%

**Expertise Scientifique :** Moteur à Combustion Interne (4), Senseurs (4), Drogues Psychotoniques (1)

Aernie possède un heaume assez spécial (COMP 5, Mécanique et Biologique), élaboré spécialement par un Masque de Serpent du nom de Septenarios, sur la demande de Taragorm lui-même. A l'instar d'un heaume sensoriel (HNE p. 232), ce casque spécial lui permet de combler son infirmité - il est borgne - et d'agir ainsi directement sur les nerfs optiques ainsi détériorés et de lui fournir une vision à peu près normale. Un dispositif complexe relie en fait son oeil endommagé à une petite caméra située dans le haut de son heaume, là où se dessine ce fameux troisième oeil qui soulève tant de questions. C'est un procédé qui reste très compliqué et très difficile à mettre en place comme des fils et des diodes rentrent dans le crâne même d'Aernie, ce qui l'empêche d'ôter son casque à n'importe quel moment. Certaines parties amovibles lui permettent quand même de temps à autre de pouvoir laisser respirer son visage. Une petite batterie, se régénérant grâce à l'électricité statique que fournit le corps lui permet de fonctionner librement durant un mois complet. Après quoi, il doit retourner dans les laboratoires tortueux de Londra pour une remise à niveau. Cela lui offre ainsi un désavantage : chaque semaine, il y a 20% de chance que le dispositif tombe en panne durant quelques heures, ce qui l'incapacité fortement (toutes ses compétences ayant trait à la DEX se voient ainsi divisée par deux) et le rend de mauvais, mais alors très mauvais caractère.

## Maximilliann et Petrovf, Esclaves et Hommes de mains

Ces deux alsaziens sont en fait les esclaves de Thybeau et l'aide dans ses recherches en exécutant les tâches ménagères, en s'occupant du matériel, etc. Ils sont âgés respectivement de 24 et 31 ans. Même s'ils semblent entièrement dévoués à la cause de leur maître, il n'est pas impossible que, devant une opportunité intéressante ils décident de virer totalement de bord. Maximilliann est de tendance plutôt bavarde tandis que son compagnon, Petrovf, est assez refermé sur lui même et peu loquace. Une personne attentive et réussissant un jet de Chercher pourra remarquer une étrange marque à son cou, une

cicatrice en fait. Questionné à ce sujet, il préfèrera rester silencieux...

**Maximilliann et Petrovf**
**FOR** 13 **CON** 15 **TAI** 12 **INT** 12 **POU** 10 **DEX** 13 **APP** 10 **PdV** 14 **MD** +1D4
**Armure :** Cuir souple 1D6-1
**Armes :** Dague 63% 1D4+2+MD ; Demi-bouclier 45% ; Epée Large 53% 1D8+1+MD

**Compétences :** Balayer 84% ; Chercher 30% ; Déplacement Silencieux 40% ; Ecouter 35% ; Equitation 40% ; Esquive 35% ; Piloter (Conduite d'attelage) 64% ; S'occuper de ce qui ne les regarde pas 70% ; Sagacité 35%

### Masques de Furet (8)

Ces Masques de Bête suivent à la lettre les ordres de leur supérieur hiérarchique, Aernie de Bal, même si certains ragots que l'on peut entendre à propos de lui peuvent les rendre un peu suspicieux. Ainsi, il est fréquent de les entendre murmurer des paroles sur le mystérieux oeil qui orne son front...

**Masques de Furet**
**FOR** 15 **CON** 17 **TAI** 16 **INT** 20 **POU** 11 **DEX** 14 **APP** 09 **PdV** 17 **MD** +1D4
**Armure :** Demi-plaques granbretonnes 1D8+1
**Armes :** Epée Large 75% 1D8+1+MD ; Lance longue 60% 1D10+1+MD ; Lance feu granbretonne 45% 5D6

**Compétences :** Art (Stratégie Militaire) 34% ; Bagarre 60% ; Chercher 63% ; Déplacement Silencieux 54% ; Ecouter 50% ; Europe du Tragique Millénaire 25% ; Granbreton 60% ; Grimper 50% ; Idiome Secret de l'Ordre du Morse 70% ; Langue Commune 64% ; Lutte 34% ; Maîtrise Technologique 25% ; Pister 54% ; Sauter 60% ; Se Cacher 38% ; Secrets de l'Ordre 75%

## Bazhel

La raison pour laquelle le groupe de personnages se retrouve dans le ville de Bazhel peut être de différente nature : les PJ ont peut-être eu à escorter un marchand peu scrupuleux jusqu'en Alsaz, l'un des personnages possède un attachement familiale en la ville de Bazhel ou bien tout simplement l'invasion des granbretons et des troupes d'animaux les auront fait fuir vers ce royaume et par conséquent vers cette ville. Quoi qu'il en soit, le groupe de PJ se retrouve dans le ville de Bazhel en ce début d'hiver de la 87ème année du Rat.

Bazhel fait partie de ces villes qui, la plupart du temps sont soigneusement évitées par les voyageurs prudents et les commerçants de passage. Ce n'est pas tant l'insécurité habituelle d'une ville de 30000 personnes qui effraie mais plutôt le fait que les habitants de Bazhel ont la réputation d'être des pirates sans gêne qui orientent leur commerce délibérément vers la flibuste et le recel. Ce qui en fait une ville dangereuse pour qui ne sait pas camoufler ses valeurs matérielles et un havre de complaisance pour les autres, aventuriers de passage à la recherche d'un petit travail ou d'une transaction mercantile particulière... La ville est séparée en deux zones bien distinctes, deux parties que les habitants appellent simplement la Ville Basse qui comporte le port et ses nombreuses embarcations, le palais et toutes sortes d'auberges et établissements plus ou moins honnêtes et Bazhel la Haute, qui offre un confort nettement meilleur de même qu'un port qui surplombe le brouhaha des Tonnerres. Des escaliers et des chaises ascensionnelles permettent de rallier les deux parties assez facilement, bien qu'il y ait un dénivelé de plus de 500 mètres. En ce début d'hiver donc, une grande partie de la Mer d'Alsaz est complètement gelée comme la température atteint cette année -32°, et de nombreux bateaux sont coincés entre les jetées. Seuls les terribles Serpents des Glaces peuvent librement circuler avec facilité sur les eaux glacées...

Les PJ ont trouvé refuge dans l'une des nombreuses tavernes du port de la Ville Basse, "La Barque Gelée", un établissement plus que louable parmi la multitude de bouges présents dans cette partie de la ville. La salle commune est comble, les discussions vont bon train et les ragots à propos de razzias et de butins ne finissent pas d'égayer les discussions... Durant la soirée, les PJ seront abordés par un personnage malingre et assez grand, enfouie sous une tonne de vêtements un peu défraîchis. Il s'agit de Maximilliann, l'esclave et apprenti de Thybeau de Pairne. Il se présentera sommairement, prétextant qu'il est au service d'un des nobles de cette ville puis ira droit au but :

*Messieurs, voilà en fait l'affaire. Il y a de cela quelques semaines un bateau coula au large des îles de la Schwartzwald, une embarcation qui appartenait bien sûr à mon maître et qui comportait certains effets très précieux. Je ne vous mentirais pas si je vous disais qu'il faut voir en ce malheur les actes irresponsables de certains clans de pirates qui sévissent sur la mer. Heureusement pour nous, les glaces de l'hiver les privent d'une partie de leur activité...*

*Mais les pirates ne constituent pas le problème principal. Mon maître désir en fait récupérer, si c'est possible bien sûr, tout ou partie de la ... marchandise, dirons-nous. Bien entendu, c'est une tâche périlleuse à cause du mauvais temps et du froid qui sévit à l'extérieur, mais c'est un travail fort bien payé et je vous assure que vous aurez de quoi vous engraisser pour tout le reste de l'hiver...*

Maximilliann attendra la réponse des PJ tout en jouant avec l'un de ses nombreux colliers. Il restera très vague à propos de la façon dont les restes de l'épave vont être ramenés à la surface. Il ne parlera donc pas au groupe des scaphandres de plongée, des granbretons et encore moins de la source d'uranium que contient le submersible. A propos de la somme proposée pour la tâche, il partira sur une base de 2000 Souverains par personne, en précisant bien sûr qu'une prime sera versée en fonction de la quantité de marchandise ramenée...

Regardant par-dessus son épaule et baissant la voix, il continue:

*Présentez-vous demain matin à l'entrepôt N°9. C'est un vieux bâtiment qui se trouve sur le port, proche du bateau Amadëuss... Vous le reconnaîtrez facilement, c'est celui qui possède une poupe en forme d'orgue. Je vous y attendrais avec mon maître et l'équipement nécessaire. Si vous avez peur de l'eau, je crois que ce n'est pas la peine de vous y présenter...*

Sur ce, Maximilliann laissera les PJ et quittera la taverne

pour se diriger vers le port et ses nombreux docks.

Il est plus que probable que les PJ chercheront à se renseigner un peu à propos des informations énoncées par Maximilliann ou sur la région même. Voici quelques précisions que les PJ pourront obtenir avec quelques espèces sonnantes et trébuchantes et des jets de Charisme, de Baratin, d'Eloquence ou de Sagacité auprès de la population hétéroclite de la ville de Bazhel.

- ***Thybeau de Pairne :*** personne ne sait grand chose de cette personne et le nom n'évoque qu'interrogation auprès des citadins. La raison en est que la technologie et la science plus précisément sont plutôt mal vues en Alsaz, et Thybeau fait bien de garder secret ses agissements pour ne pas être lynché par la foule... Les PJ n'auront donc pas l'occasion de savoir si les dires de Maximiliann sont vrais ou faux.
- ***Les Îles de la Schwartzwald :*** cette large bande d'îlots se trouvent proche de la sinistre forêt qui en a donné le nom, la Schwartzwald et s'étend sur plusieurs kilomètres au nord de la ville de Bazhel. Il s'agit en fait d'un bon millier d'îlots à triste réputation, continuellement envahis par la brume et fréquentés par toutes sortes de créatures bizarres et parfois fort dangereuses. Les PJ pourront entendre maintes histoires à propos de ces îles, toutes plus cocasses et improbables les unes que les autres, mais dans lesquelles se cache néanmoins une part de vérité... Il est clair que personne ne voudrait mener les PJ vers ces îlots. Voir également page 130 du supplément"La France".
- ***Les Pirates de la Mer d'Alsaz :*** il existe plusieurs bandes de pirates qui sévissent sur les eaux de la mer d'Alsaz et qui en font une zone à risque pour les compagnies marchandes et les voyageurs fortunés. Seulement, c'est sans compter l'hiver terrible qui s'abat sur la région et qui n'autorise que les quelques embarcations munies de patins à continuer leurs actes de flibuste. Ainsi, les PJ pourront entendre parler du Clan Maast qui aime abandonner ses victimes au milieu des îlots brumeux près de la Schwartzwald ou encore des exploits sanglants de la terrible Hilde Berens et de ses hordes de pirates.
- ***Les Mutants :*** on raconte que des mutants vivent dans les profondeurs de la Schwartzwald et viennent parfois très proche de la lisière pour une raison que l'on ignore. D'après leur nature, il serait pour eux plus salutaires de rester cachés dans la forêt, mais les alsaziens ne connaissent pas la raison d'une telle activité. Certains profitent des eaux gelées pour faire quelques expéditions en dehors des limites de leur "royaume" et on raconte que plusieurs cadavres de mutants furent découverts l'hiver dernier sous plusieurs pontons de la ville lacustre de Strasbug. En tout cas, les abords de la Schwartzwald et de ses sinistres frondaisons restent apparemment à éviter...

## Hangar N°9...

Effectivement, il est assez facile de trouver l'Amadëuss, un magnifique bâtiment pris dans les glaces et le hangar N°9 qui se trouve pratiquement en face, à une dizaine de mètres. Qu'importe l'heure à laquelle arrive le groupe, Maximilliann attendra les PJs à l'extérieur, emmitouflé dans les mêmes épais vêtements que la veille. Il saluera les PJ d'un geste de la main en expliquant rapidement que son maître les attend à l'intérieur de l'entrepôt. Maximilliann ouvrira alors la double porte et s'engouffrera à l'intérieur, les PJ à sa suite...

Les PJs découvriront un hangar encombré d'objets de toutes sortes mais servant principalement à la navigation et à l'entretien des bateaux du port. Thybeau sera là, habillé également d'épais vêtements de laine sur lesquels il a jeté une fourrure marron et malodorante. Une bache repliée en boule se tient à côté de lui. Fidèle à lui même, Thybeau échangera quelques salutations et ira droit au but :

*Je ne sais pas si Maximilliann vous en averti, mais la région vers laquelle nous partons n'est pas très sécurisante, pour ne pas dire dangereuse. Ce ne sont pas les pirates les plus à craindre en cette période de froid glaciaire, mais plutôt les étranges bêtes qui rôdent parfois dans cette zone. Mais je pense que néanmoins nous ne serons pas trop embêtés par ce genre d'incidents. De toute façon, un campement provisoire nous attend à quelques kilomètres de là, dans une région qui ma foi me semble hors de danger... pour le moment. Maximilliann vous a peut-être renseigné sur la tâche : il s'agit de récupérer en fait un chargement très précieux à mes yeux. Une sorte de grosse boite, en quelque sorte... Pour cela, il va vous falloir descendre sous la glace. Bien sûr, nous possédons l'équipement... adéquat pour ce genre d'exercice, encore que... Mais bon, trêve de bavardage, il nous faut partir au plus vite. C'est que les journées sont bien courtes en cette période là de l'année, et il vaut mieux voyager de jour que de nuit sur cette étendue gelée. Maudite glace !*

*Ah, oui, j'allais oublier : l'argent. Et bien, disons que 2000 Souverains par personne me paraît une somme honnête pour ce genre de travail. Vous comprendrez que je demande également de votre part une certaine... discrétion par rapport à ce travail, si vous voyez ce que je veux dire. Mais nous aurons l'occasion d'en parler sur le chemin. Hâtons-nous, les chiens doivent nous attendre avec impatience !*

Thybeau, suivi de près par Maximilliann, demandera aux PJ de prendre la bâche roulée en boule puis partira en direction des docks, tout en regardant de temps en temps par dessus son épaule. La bâche contient quelques fourrures, de même que quelques outils et matériels divers (vis, tuyaux, pinces, chiffons, mélasse...). Si l'un des PJ réussit un jet de Sagacité à -20% lors de l'entretien, il lui paraîtra alors évident que le savant cache certaines choses à propos de la mission. Mais il sera pratiquement impossible de lui soutirer quoi que ce soit avant l'arrivée au campement.

Le convoi en partance pour le campement se compose d'un traîneau tiré par six chiens magnifiques au pelage légèrement bleuté. Il s'agit de chiens moscoviens, une race qui est assez rare dans la région pour en tenir compte, ce qui ne peut que trahir Thybeau de Pairne sur sa fortune personnelle (voir les "Chiens Sauvages" p.208 de HNE). Un autre homme attend patiemment auprès de l'attelage, et saluera le groupe à l'arrivée. Il s'agit de Petrovf. Les chiens seront nerveux et excités. Les PJ comprendront bien vite que le traîneau ne comporte que trois places, et ils pourront remarquer des

petites spatules disposées par pair à côté du traîneau. La façon la plus simple encore de voyager sur les glaces de la Mer d'Alsaz est de se faire tirer par l'attelage, ce que fera rapidement comprendre Thybeau au groupe. Ce n'est pas très compliqué, la plupart des habitants de la région savent le faire, mais pour des voyageurs de passage, cela représente un véritable défi.

Lors du voyage, qui devrait durer tout au plus trois bonnes heures, les PJ devront chacun réussir soit un jet de DEX x 3 ou bien un jet d'Equilibre, cela dépendant du score le plus intéressant. Un jet sera fait pour chaque tranche d'heure, ce qui verra en cas d'échec une chute occasionnant 1D3 Points de Dégâts.

## Le voyage jusqu'aux îles de la Schwartzwald

Comme énoncé plus haut, le voyage sur les glaces prendra trois bonnes heures, une durée qui peut être considérablement ralentie par les chutes éventuelles des PJ. Le temps s'est considérablement amélioré en ce jour bien qu'une brume matinale persiste sur la mer, laissant apparaître le soleil comme une grosse tâche jaune pâle. Par moment, les voyageurs pourront apercevoir quelques silhouettes lointaines se mouvoir sur la glace, surtout à l'embouchure du port. Puis ce ne sera qu'étendues blanches et stériles, où parfois semblent s'extraire de petits pitons de glace. Après une heure et demi de voyage, les PJs assez alertes (jet de Chercher à -20%) pourront apercevoir en direction de l'ouest comme un semblant de structure s'extraire avec difficulté de la glace. Il s'agit des ruines de Mulhouz, une ville du Tragique Millénaire engloutie par les eaux et qui est, d'après les dires des alsaziens, hantée par des goules, d'étranges créatures marines. Curieusement, le traîneau paraîtra prendre de la vitesse à ce moment-là...

Bientôt, le groupe verra se détacher quelques îlots gelés sur la surface de la mer glacée, comme autant de boutons sur la peau d'un pestiféré. Certains n'atteignent pas la taille même d'une simple motte tandis que d'autres sont de véritables petites collines recouvertes de neiges, d'arbres gelés et de roches brunâtres. Une brume plus opaque semble se répandre tout autour de la zone, empêchant ainsi de voir à plus de 15 mètres devant soi, ce qui rend le paysage inquiétant et sinistre. Laissez les PJs percevoir de temps à autre des formes et des ombres se mouvoir silencieusement entre les buttes, des silhouettes furtives échapper de justesse à leur regard, des sons étranges et sourds leur parvenir de sous l'épaisse couche de glace... Un jet de Sagacité réussit permettra de déceler une certaine appréhension auprès des trois alsaziens, de même qu'un jet d'Idée à -20% réussit renseignera la personne sur l'état plus que nerveux des chiens de traîneaux. On pourra également apercevoir de nombreuses traces de traîneau laissées sur la glace, ce qui reste apparemment le seul moyen au conducteur de s'orienter dans ce dédale d'îlots stériles. L'attelage s'enfoncera alors d'avantages entre les bandes de terres gelées, ralentissant considérablement. Un silence lourd et une tension intenable commenceront alors à peser sur les environs. Bientôt une masse sombre se détachera à quelques dizaines de mètres au-devant... Enfin le campement !

Vous êtes libre d'improviser quelques rencontres ou incidents durant le trajet, l'ambiance tenante et les lieux inquiétants favorisant grandement ce genre d'expérience. Ainsi, les chiens peuvent subitement s'emballer, le traîneau peut perdre l'un de ses patins dans une zone particulièrement brumeuse et angoissante, un bruit assourdissant surgira soudainement du brouillard... Vous pouvez même faire intervenir des rencontres plus "musclées" si vous le désirez, tant que cela ne met pas la vie des PJ en réel danger...

## Le campement

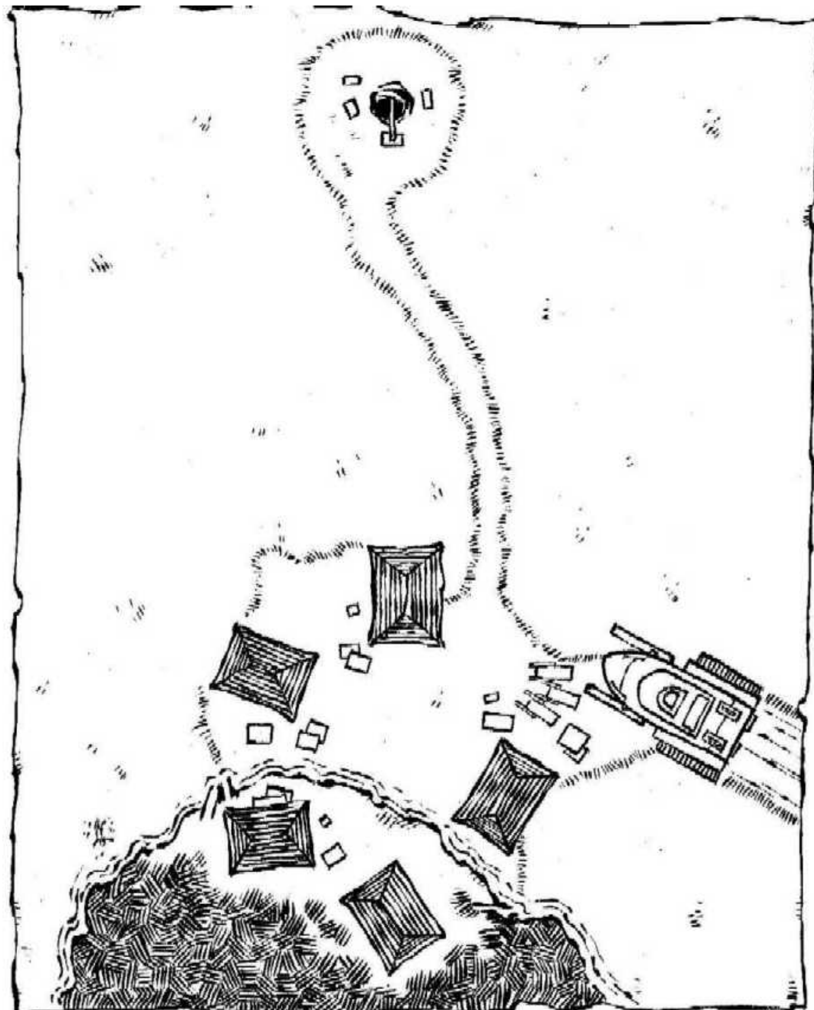
Le campement même est situé proche d'une imposante île recouverte de neige et qui s'élève à quelques dizaines de mètres. Des arbres torturés et blancs peuvent être aperçus au milieu des rochers givrés. Sur l'une des berges se dressent plusieurs tentes de même que de nombreuses caisses et appareils plus ou moins bizarres. Des hommes semblent s'activer à l'approche de l'attelage et des chiens haletant...

Voici une description détaillée du campement. Les éléments présentés ne serviront certainement pas tous, à moins que vos PJ ne soient vraiment de nature très curieuse, en quel cas, il serait judicieux de votre part d'improviser quelques "incidents" vis-à-vis de leurs découvertes... Le plan vous aidera à mieux localiser les différentes parties du campement, néanmoins vous êtes entièrement libre de le réorganiser à votre propre convenance.

**Les tentes :** il a y en tout cinq tentes, cinq guitounes de couleur marron capable d'abriter chacune au moins une demi-douzaine d'hommes. La première est occupée par Aernie de Bal et seulement par lui. Un Masque de Furet ne se permettrait jamais de partager sa tente avec une autre personne, si tant est qu'elle soit d'un grade inférieur ou supérieur... Elle contient également ses nombreux effets personnels (une malle contenant quelques ouvrages, ses armes, des manuels techniques, ...), un lit, un petit bureau, des fourrures et tout un tas d'objets divers plus ou moins utiles que vous vous sentirez bon de rajouter comme il vous chante. La deuxième tente est occupée par Thybeau de Pairne, Maximilliann et Petrovf. Tout leur équipement se trouve également présent (vêtements de rechange, nécessaire de toilette, armes et armures, sacs et sacoches contenant des manuels techniques variés, des parchemins vierges, matériel d'écriture, petits objets technologiques divers appartenant à Thybeau...). C'est dans l'une des nombreuses malles de cuir que se trouve le Détecteur de Thybeau (voir "Thybeau de Pairne" dans le paragraphe "Les protagonistes"), l'appareil qui lui a servi à localiser l'épave du submersible. Bien sûr, il la garde continuellement fermée à clef, clef qu'il conserve soigneusement sur lui. La troisième et la quatrième tente sont occupées par le reste de l'expédition, à savoir les Masques de Furet et les PJ. Autant dire tout de suite que cela ne ressemble à rien de connu des aventuriers : l'odeur que dégage ces tentes est presque insupportable, des couches sont disposées un peu partout comme un vaste foutoir et il est très dure de retrouver quelques chose de précis en l'espace de quelques instants. De plus, les Masques de Furet ne cessent de pester contre leur supérieur du fait

de devoir partager leur tente avec des inconnus indigne d'un tel confort. Quant à la dernière et cinquième tente, elle contient les scaphandres de plongée (il y en a "nombre de PJ") qui vont permettre aux PJ de descendre sous les glaces et de partir à la recherche de l'épave du submersible, de même que des lampes étanches. On y trouve également les vivres et les réserves d'eau (qui permettent de tenir un bon mois), des pièces de rechange, des fourrures et des couvertures et tout un matériel d'entretien. Quelquefois elle sert également d'abri pour les chiens.

**Les traîneaux et le Glisseur granbreton :** Trois traîneaux semblables à celui de Thybeau reposent à quelques mètres du campement. Tous ont été débarrassés de leur équipement et ainsi ne présentent que la structure même de l'engin (voir ci-dessous pour plus de détails). Mais ce qui retiendra plus particulièrement l'attention des PJ est l'immense véhicule qui se trouve juste à leur côté : il s'agit d'un Glisseur granbreton, un véhicule spécialement conçu pour voyager sur la glace avec aisance et maniabilité et qui a été grandement utilisé pour la conquête de la Scandie et de la Moscovie par les troupes du futur Ténébreux Empire il y a de cela 4 ou 5 ans.



## Scaphandre de Plongée (3)

**Discipline :** Mécanique
**Pré requis :** Aucun
**Description :** Ce scaphandre a été créé dans le but ultime d'arpenter les fonds marins pour recueillir des échantillons divers de la faune sous-marine, pour extraire des matériaux spécifiques ou encore aider à retrouver des épaves comme c'est le cas dans ce scénario. Il se présente comme une grosse combinaison de métal et de matière plastique plus ou moins rigide, avec donc l'espace nécessaire pour pouvoir bouger chacun de ses membres indépendamment. On peut porter ses vêtements habituels, cela ne gênant en rien la maniabilité. Une sorte de cloche en verre permet au scaphandrier une vision à 180° (mais implique tout de même une pénalité de 20% à toutes les compétences ayant rapport avec la vue). Une réserve d'oxygène autorise une plongée d'une heure environ, après quoi il reste dix minutes au scaphandrier pour regagner la surface. La maniabilité n'est pas des meilleures et toutes les compétences ayant traits à la DEX souffrent d'un malus de 20% également. Les compétences de combat s'en trouvent affectées de la même manière. Une fois sous l'eau, les plongeurs n'ont plus aucun moyen de communiquer avec la surface, à part la corde qui les relie au treuil.

## Traîneaux

Semblable à celui qu'ont utilisé les PJ pour venir jusqu'au campement, ces traîneaux offrent l'un des moyens les plus aisés pour voyager sur la mer gelée. Ils sont habituellement traînés par six chiens robustes mais un attelage moins conséquent n'altère pas la maniabilité. Ils peuvent contenir jusqu'à trois personnes chacun en sus d'une charge de 30 kilos environ. Armure : 4 ; Points de Vie : 25. La compétence Piloter (Traîneau) n'est pas indispensable et peut se remplacer par un jet d'Idée ou d'Equitation à -30%, bien que le maniement sera tout de même malaisé.

## Glisseur (5)

**Discipline :** Mécanique
**Pré requis :** Moteur à Combustion Interne

Description : Comme les traîneaux, le Glisseur possède des grands patins qui lui assurent ainsi une grande stabilité sur le sol gelé, de même qu'un système de propulsion à chenilles qui en fait sa grande qualité. Il peut contenir jusqu'à six personnes et possède également une soute qui autorise une cargaison de 1500 kilos environ. Après quoi la vitesse de l'engin se trouve en proportion réduite. Des emplacements sont prévus pour pouvoir accueillir des armes, plus précisément des canon-feux, bien que ce Glisseur là n'en possède pas. En comparaison, cet engin ressemblerait aux char à chenilles utilisés durant la deuxième Guerre Mondiale, bien que de taille plus imposante et de couleur blanche. Son autonomie est de 600 kilomètres environ, mais dépend de la vitesse

du véhicule et du régime que l'on impose au moteur. Sa vitesse de croisière est d'environ 45 k/h mais il peut faire des pointes à plus de 60 quand il n'est que très peu chargé et que le sol offre une planitude parfaite (comme un lac gelé, par exemple). Armure : 45 ; Points de Vie : 350. La compétence Piloter (Glisseur) est indispensable.

### Le trou dans la glace :

A environ une vingtaine de mètres du campement, les granbretons ont percé la glace sur près de deux mètres et ont installé un treuil qui permet ainsi aux scaphandriers de descendre en toute tranquillité vers les fonds marins. Une légère couche de glace s'est formée à la surface de l'eau et il faut fréquemment entretenir le trou pour ne pas qu'il se bouche à nouveau. Ceci ne nécessite néanmoins un entretien que minime. La température de l'eau est de 2°C.

### Le cadavre gelé :

Il est possible que les PJ, fouinant un peu aux alentours du campement, tombent sur le cadavre de l'un des anciens esclaves de Thybeau. En effet, lors d'un premier essai, l'un des scaphandres de plongée a eu comme un problème d'étanchéité et le volontaire a fini par se noyer par vingt mètres de profondeur dans une eau gelée... Depuis, Thybeau a fait son possible pour que cet incident ne se renouvelle pas et a quelque peu amélioré l'étanchéité des scaphandres (à peine...). Si un PJ analyse la dépouille et réussit un jet de Médecine Rudimentaire à -20%, il pourra conclure la cause du décès : noyade. Questionné à ce sujet, Thybeau, Aernie ou n'importe quelle autre personne du campement expliquera qu'"il avait mal ajusté son scaphandre et que l'eau s'y est engouffré alors qu'il se trouvait au fond...".

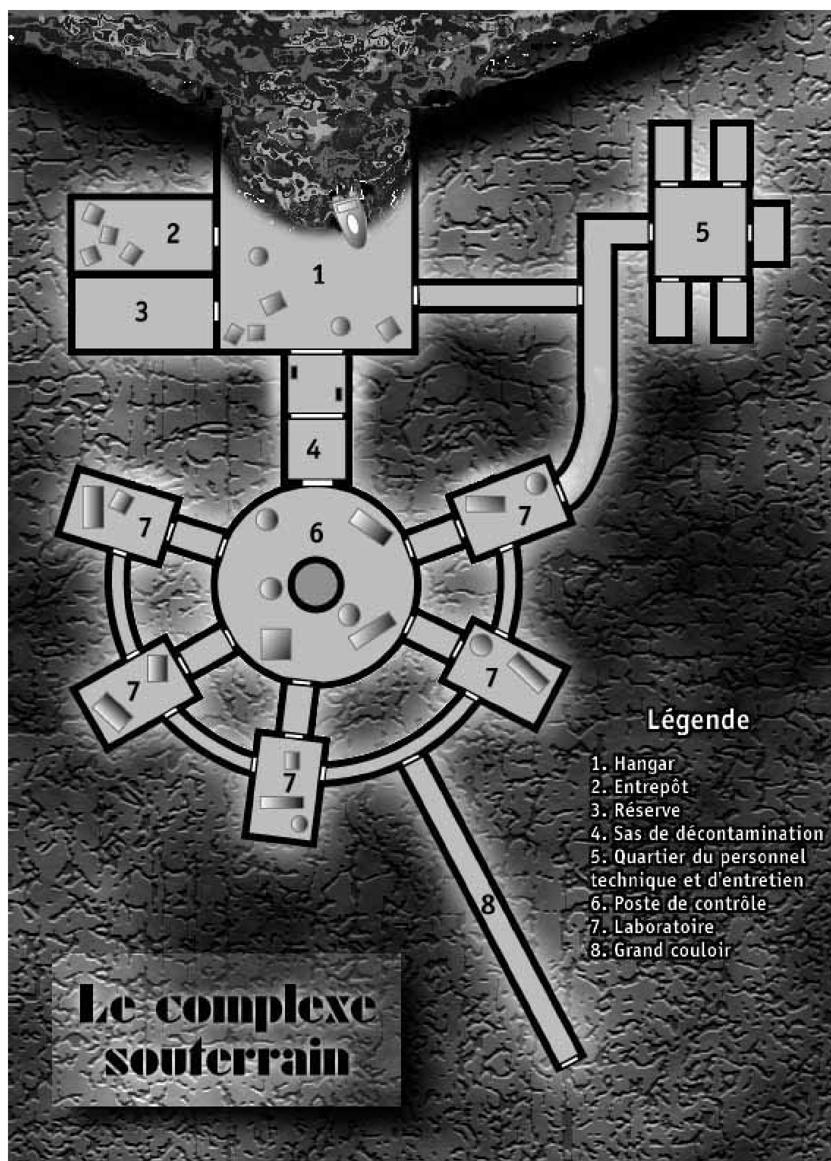
## A la recherche de l'épave

Les recherches commenceront en milieu d'après-midi (ou le lendemain matin, si le groupe arrive un peu tardivement sur les lieux) et Thybeau en profitera pour expliquer aux PJ la façon dont laquelle ils vont pouvoir descendre sous la glace, de même qu'il leur fournira une description du submersible et de la "marchandise" recherchée. Il s'agit plus précisément d'une sorte de boîte noire enfermée dans un compartiment de l'épave (Thybeau leur expliquera la façon de l'extraire). D'après son Détecteur à Scintillations, l'épave doit se trouver dans un diamètre de 30 mètres environ. Il ne parlera pas plus précisément de l'épave en question, leur disant à la rigueur que c'est une nouvelle sorte d'engin destiné à remplacer les scaphandres dans l'avenir. Il est plus que probable que les PJ hésitent au dernier moment, surtout s'ils ont découvert le cadavre gelé de l'un des esclaves (voir plus haut). Ils pourront alors profiter de la situation pour marchander leur prime (jet de Baratin et de Marchander) mais Thybeau ne montera pas au-delà de 3000 Souverains par personne. Aernie, quant à lui, sera beaucoup plus dure durant la transaction et n'hésitera pas à vilipender le savant si ce dernier se laisse un peu mener par les PJ...
Les manières dont sont menées les recherches peuvent prendre différentes formes. Vous pouvez faire passer plusieurs jours d'investigation sous-marine, en jouant sur le caractère particulier du lieu et de la découverte des fons marins, faire intervenir une petite bande de mutants échappés de la Schwartzwald alors que plusieurs PJ se trouvent sous la glace, ou encore faire surgir quelques incidents de scaphandres qui donneront une peur bleue aux plongeurs... Les occasions sont nombreuses et pour vous aidez dans la tâche, voici une petite table de divers évènements et rencontres qui peuvent se produire lors des recherches :

| D6 | Résultat |
|---|---|
| 1 | Une fuite bénigne se produit dans l'un des scaphandres utilisés. Elle ne sera pas conséquente mais aura pour effet de provoquer avec la chaleur dégagée par le corps une buée qui rapidement rendra aveugle le personnage. Se retrouver désorienté à plus de 20 mètres de profondeurs dans un environnement étranger ne peut pas plaire à tout le monde... |
| 2 | Une petite bande de mutants (1D4+12) tombe sur le campement et décident de s'octroyer une bonne partie de la nourriture entreposée dans l'une des tentes, l'hiver les ayant privé d'une bonne partie de leur gibier habituel. Utilisez les caractéristiques du Mutant p. 218 de HNE. S'ils rencontrent une trop forte résistance, ils préféreront fuir et retourner dans la forêt qui n'est qu'à quelques kilomètres de là... |
| 3 | 1D3 Goules d'eau douce viendront tourner autour du personnage durant plusieurs minutes avant de repartir aussi mystérieusement qu'elles sont apparues. Elles n'attaqueront pas, mais joueront avec les nerfs du personnage, ralentissant considérablement ses recherches. Si le personnage rate un jet de POUx3, il se pourrait bien que ce dernier ne se mette à paniquer et vouloir remonter à tout prix à la surface... |
| 4 | Un étrange poisson plat viendra rôder autour du personnage. Il s'agit en fait d'une version mutante de l'anguille, mais qui dégage une décharge électrique beaucoup plus conséquente. Le personnage devra faire un jet de Chance et en cas d'échec, l'anguille viendra se frotter à lui, ce qui provoquera un mauvais fonctionnement du fournisseur d'oxygène. Le personnage sera alors victime d'une asphyxie (voir HNE p. 88). |
| 5 | Des algues de différentes tailles hantent les fonds marins. Certaines constituent une véritable forêt dans laquelle il est même possible de se perdre. Certains jets d'Orientation peuvent être très utiles pour retrouver son chemin. |
| 6 | Le personnage tombe sur l'épave d'un bateau à moitié enfoui dans la vase. Il s'agit visiblement d'un Drakkar scandin. Si le personnage est d'origine alsazienne, il pourra reconnaître sur un |

jet d'Idée à -20% le blason de l'un des pirates les plus fameuses de la Mer d'Alsaz : Hilde Berens. Son repaire se situerait peut-être dans les environs...Une information que le personnage pourra vendre à prix d'or auprès du Capitaine des Mercenaires de l'Anneau de Fer.

Les fonds marins de la Mer d'Alsaz sont particulièrement vaseux et lors des déplacements, les scaphandriers s'enfonceront par moment jusqu'à la taille. Des algues de tailles variées, allant du brun au noir le plus dense envahissent la plupart du fond, par moment le haut d'antiques édifices surgissent de la vase comme des sentinelles fantomatiques. La vision n'est pas très bonne, ce qui ralentira considérablement les recherches. Accentuez bien l'atmosphère particulièrement glauque des fonds marins de cette partie de la Mer : aucun bruit ne vient troubler la lente progression des aventuriers, des remous apparaissent de temps à autre sans pouvoir en deviner la cause... Les films "Abyss" et "Léviathan" paraissent une bonne source d'inspiration pour cette partie du scénario.




## Un étrange complexe

Au bout d'un certain temps passé à rechercher l'épave du submersible, l'un ou l'autre des PJ finira par trouver l'entrée d'une sombre cavité située sur le flanc sous-marin de l'îlot à côté duquel se trouve le campement. En fait de cavité, le ou les personnages verront bien vite qu'il s'agit en fait de l'entrée d'une sorte de hangar. Les parois sont en effet de métal. Curieusement, une étrange lueur verte semble parvenir de l'intérieur et donne à l'eau une coloration plus que surnaturelle. Il faudra réussir un jet de Grimper à -20% pour pouvoir parvenir jusqu'au sol dur du hangar. Les aventuriers pourront alors apercevoir, à quelques mètres, la partie inférieure du submersible, qui repose sur l'un de ses flancs. Apparemment, une poche d'air assez importante permet de pouvoir respirer...

Ce qui suit est une description assez détaillée du complexe souterrain qui abrite l'Intelligence Artificielle Théosis. Chaque salle est décrite plus ou moins succinctement vis-à-vis de l'importance du lieu mais vous êtes libre d'en approfondir d'avantage la description. Il ne reste que peu de lampe en état de fonctionner et celles-ci dispensent un éclairage verdâtre qui n'enlève rien à l'ambiance particulièrement sinistre du complexe. Il est nécessaire de préciser qu'à la suite des Guerres Chimiques le lieu est devenu légèrement radioactif. Néanmoins, le taux de radioactivité (voir HNE p.88) est Moyen, ce qui ne met pas véritablement en danger les PJ.

### Les caméras et les senseurs :

Chaque couloir et chaque pièce en possède une. Ce sont de petits boîtiers noirs d'où partent quelques fils multicolores sur lesquels sont fixés une sorte de lentille. Un PJ prêtant attention aux caméras lors des déplacements pourra les voir pivoter doucement sur un axe en émettant un petit son mécanique. Une personne réussissant un jet de Maîtrise Technologique identifiera facilement ce genre d'appareil comme étant un caméra, ce qui laissera supposer que quelqu'un les épie... Chaque pièce et tous les couloirs sont également équipés de détecteurs de mouvement. Ce sont de petits boîtiers rouges comportant également une lentille sur l'un des côtés, mais ces derniers ne bougent pas, contrairement aux caméras. Un jet de Maîtrise Technologique sera nécessaire pour en deviner l'utilité.

### Le hangar :

C'est dans cette vaste salle que les PJ mettront d'abord pieds dans le complexe. C'est également ici qu'ils trouveront le submersible,

apparemment en bon état mais sans la mystérieuse boîte noire. En effet, la trappe est ouverte et les nombreux fils arrachés témoignent de sa disparition. Il n'y a aucune trace des pilotes. Une personne possédant Maîtrise Technologique et réussissant un jet pourra certifier que l'engin ne peut pas marcher sans cette boîte noire. Une observation plus approfondie des lieux permettra de remarquer de nombreuses marques noires jalonnant le sol et les murs, et que par endroit les cloisons et les tuyauteries sont complètement détruites. De même, un PJ réussissant un jet de Chercher remarquera plusieurs poissons de petites tailles échoués tout autour du submersible et présentant des malformations diverses : deux têtes, tentacules, pair d'yeux supplémentaire...

## L'entrepôt :

Cette pièce est vide et ne présente plus que de simples malles de métal débarrassées depuis assez longtemps de leurs contenus. Elle servait autrefois de débarras pour toute une panoplie de matériels plus ou moins utiles. Cependant, derrière l'une des nombreuses malles, les PJ pourront découvrir le cadavre de l'un des pilotes. Le corps paraît complètement disloqué et recouvert de tâches violacées. Un PJ réussissant un jet de Médecine Rudimentaire sur le cadavre pourra faire remonter le décès à deux semaines environs et constatera que son crâne, de même que plusieurs de ses membres et de ses côtes sont cassées. Il ne possède rien sur lui. Un jet de d'Idée réussit apportera le détail suivant : les malles ont été disposé comme pour se protéger de quelque chose ou de quelqu'un...

## La réserve :

Cette pièce, à l'instar de l'entrepôt est vide. Elle servait autrefois à emmagasiner les vivres. A part quelques tâches noires sur les murs et le sol, il n'y a pas grand chose à en tirer.

## Les couloirs :

Chaque couloir se termine par une porte qui s'ouvre automatiquement dès que quelqu'un se présente devant et se referme de la même manière. Des détecteurs de mouvement se trouvent au-dessus de chaque porte et il faudra réussir un jet de Maîtrise Technologique pour les remarquer. Théosis est capable de contrôler la fermeture et l'ouverture des portes. Il est possible de remarquer par moment des symboles sur les murs, malheureusement pour la plupart à moitié effacés et donc méconnaissables. Une personne réussissant néanmoins un jet de Monde Ancien à -40% pourra attribuer ces symboles à ceux que l'on pouvait trouver dans les laboratoires scientifiques de l'Age d'Or. Chaque couloir contient une caméra de surveillance.

## Sas de décontamination :

Cette petite pièce contient deux combinaisons blanches d'une matière très souple surmontées d'une sorte de masque recouvrant la totalité de la tête. Des cadrans peuvent être aperçus contre les murs, de même qu'une multitude de boutons et de manettes dont l'utilité paraît plus qu'incertaine. Malheureusement cette partie du complexe ne fonctionne plus depuis longtemps.

## Quartier du personnel technique et d'entretien :

Cette partie du complexe se compose de six salles. La plus grande servait de salle commune et l'on peut y trouver encore quelques tables renversées, des chaises en piteux états et plusieurs armoires. Des consoles et des pupitres de contrôle sont visibles dans l'un des murs de la salle mais paraissent hors service. Il est clair que d'après les nombreuses tâches noirâtres trouvées sur le sol et sur les murs, et les débris disséminés dans la pièce, il y a eu un affrontement ici il y a de cela très longtemps. Cinq portes mènent à cinq autres salles nettement plus petites et comportant des couchettes, des étagères et dans certaines des armoires. Tout ce mobilier est cependant en très mauvais état. L'une des chambres contient cependant une malle apparemment fermée à clef. Il faudra réussir un jet de Crocheter à -20% pour pouvoir l'ouvrir ou bien la démolir (Points de Structure : 8), ce qui risque d'endommager son contenu. Cette malle contient plusieurs livres, en fait des livres techniques d'une complexité variables. Ils sont écrits en Français Archaïque et sont cryptés avec une COMP variant de 3 à 7 (voir le supplément "Le Seigneur des Sans-Masques" p.22). Les sujets traités sont laissés à votre discrétion.

## Le poste de contrôle :

C'est ici que les PJ trouveront le deuxième cadavre : comme le premier pilote situé dans l'entrepôt, il est complètement disloqué et plusieurs de ses os ont été fracturé avec violence. La pièce qui présente une forme circulaire est un véritable capharnaüm : des fils et des tuyaux pendent d'un peu partout, des armoires et des tables ont été mises sans dessus-dessous et jetées négligemment dans la pièce. Des moniteurs de contrôle apparaissent un peu partout sur les murs, la plupart étant fracturés et hors service. Seuls quelques boutons et diodes paraissent luirent faiblement d'une lumière rouge et pulsante. Un pupitre circulaire s'élève au milieu de la pièce, du sol jusqu'au plafond et semble toujours sous tension. Il s'agit de l'ordinateur central abritant Théosis, l'Intelligence Artificielle. Des centaines de boutons, des cadrans et des manettes courent tout autour de l'ordinateur, surmontés par une demi-douzaine de moniteurs en plus ou moins bon état. Cinq portes partent de cette salle et mènent aux laboratoires (voir ci-dessous). Deux d'entres elles sont complètement tordues. L'ordinateur central possède 35 Points de Structure.

## Les laboratoires :

Chacune des cinq pièces présentent un laboratoire différent. Toutes sont reliées par un couloir de forme circulaire. Des grandes cuves devaient se tenir autrefois dans ces pièces mais aujourd'hui reposent sur le sol, complètement détruite. Le liquide, de même que les corps qui s'y baignaient, semblent avoir disparu. Des fils courent un peu partout dans chaque pièce, des étagères et des détritus divers renversés jonchent le sol. Les robots ont dissimulé la boîte noire dans l'un de ces pièces.

## Le grand couloir :

Ce long couloir monte en pente douce pour aboutir à une porte, identique à celle que l'on peut rencontrer ailleurs dans le complexe. Elle mène en fait dehors, plus précisément à une cinquantaine de mètres du campement, sur l'îlot. Contrairement au reste du complexe,

cette partie n'est plus opérationnelle et la porte est donc plus ou moins bloquée. Il faudra réussir un jet de FOR/23 pour pouvoir parvenir à la faire glisser et laisser ainsi un passage. Sa position est restée dissimulée durant des années aux yeux des alsaziens, mais d'après les nombreux signes tribaux que l'on peut trouver dessinés sur la porte, les mutants de la forêt de Schwartzwald en connaissent depuis longtemps l'existence.

**Les robots (4)**
**FOR** 16 **TAI** 10 **INT** 24 **DEX** 17
**PdV** 14 / 12 / 8 / 10* **MD** +1D4
**Armure :** 6 / 8 / 3 / 8*
**Armes :** Poing** 34% 1D6+MD, PdS 8 ; Outils divers 25% 1D8+1+MD, PdS 20
** Les robots se détériorent de la même manière qu'un bouclier.*
*** Les robots ne sont pas programmés pour parer les attaques.*

**Compétences :** Déplacement Silencieux 80% ; Maîtrise Technologique 93% ; Médecine Rudimentaire 45% ; Monde Ancien 37% ; Monde Naturel 32% ; Réparer/Concevoir 75% ; Se Cacher 37%

**Description :** À la base ces robots servaient d'aide aux techniciens qui travaillaient dans les laboratoires. Ils ne sont pas tous en très bon état mais leur intelligence n'a pas trop été affectée par les dommages occasionnés à leur corps de métal. Ils se déplacent à l'aide de petites chenilles recouvertes de caoutchouc, ce qui leur procure une adhérence au sol parfaite et une discrétion certaine. A moins d'être reprogrammés, ils respectent à la lettre les derniers ordres enregistrés par leur maître.

## Conclusion

Les PJ auront certainement découvert le passage qui mène à l'extérieur et qui leur permettra ainsi de revenir à n'importe quel moment dans le complexe. De plus, c'est un bon moyen pour faire intervenir les granbretons et Thybeau, qui sera plus que ravi de découvrir un antique laboratoire. De plus, ils voudront à tout prix tenter de récupérer la boîte noire qui contient l'uranium.

Les premières réactions de Théosis, en voyant de nouveaux intrus, seront de jeter des menaces via les haut-parleurs du complexe, de les avertir d'une mort prochaine en faisant référence aux deux pilotes retrouvés morts. Pratiquement plus aucune mesure de défense ne marche dans le complexe, si ce n'est les robots. Les PJ se rendront rapidement comptent que l'Intelligence Artificielle n'exécutent aucune des menaces proférés plus tôt. Elle ne cessera de parler de l'attaque des moscoviens, de produits chimiques et d'affrontements. Bref, Théosis est un peu paranoïaque et il sera très dur d'essayer de parlementer avec lui. Ne dites pas aux PJ qu'ils se trouvent en face d'une IA, laissez les croire que leur adversaire est un homme qui se cache dans le complexe. Les PJ se rendront bientôt compte de leur erreur. Théosis a ordonné à ses robots de dissimuler la boîte contenant la source d'énergie nécessaire au bon fonctionnement du submersible, et les PJ - peut-être aidé de Thybeau et des granbretons - devront user de diplomatie et de tact pour tenter une éventuelle négociation. Encore faut-il réussir à lui faire prendre conscience qu'il se trompe sur l'époque. Les compétences les plus utiles seront Baratin et Eloquence et nous vous invitons à modifier les jets en fonction du role-playing du personnage.

Théosis est un esprit malade, persécuté par les derniers évènements répertoriés dans sa mémoire. La présence de la boîte noire contenant l'uranium le persuade pour l'instant que les PJ, autant que Thybeau ou les granbretons, font partie de l'ennemi et que cette boîte est en fait une bombe, une nouvelle arme destinée à l'anéantir définitivement. Les motivations personnelles de Théosis sont volontairement assez floues pour que vous puissiez les appliquer comme bon vous semble et les intégrer facilement, peut-être à votre campagne en cours.

Il y a plusieurs manières de terminer le scénario :

- L'ordinateur est détruit, de même que les robots, et les PJ passent au peigne fin le reste du complexe à la recherche de la mystérieuse boîte noire. C'est une solution plutôt bourrin et l'aide des granbretons peut s'avérer très précieuse. Dans ce cas là, Théosis en profitera pour s'échapper via le réseau autrefois constitué et ira se loger quelque part dans les circuits d'un autre ordinateur situé quelquepart en France ou bien dans ceux de Zygma à Bazhel. Cela peut constituer en soi le départ d'une nouvelle aventure...
- Les PJ parviennent à négocier avec l'IA, ce qui s'avert somme toute assez difficile, et récupère la boîte noire contenant l'uranium. Thybeau paiera les PJ selon la somme fixée et ses derniers pourront s'en retourner à leur propre occupation. Quant au complexe, Aernie de Bal en avertira ses supérieurs et un détachement d'hommes accompagné d'un Masque de Serpent se dépêchera sur les lieux. Quelque mois plus tard, après que Théosis se soit entretenu secrètement avec Thybeau de Pairne, une formidable explosion aura lieu dans les îlots de la Schwartzwald...

L'invasion de l'Alsaz aura lieu un an plus tard. Les forces granbretonnes fortes de plusieurs milliers de Masques de Requins déferlent comme un raz-de-marée sur la Mer. Malgré la surprise de l'attaque, la flotte de Strasbug parviendra à repousser l'offensive. Les nombreux guerriers présents racontent que les granbretons possédaient une arme secrète, des submersibles capable de mener des attaques sous-marine contre les Drakkars. Pourtant, quelqu'un sabota les engins et tous finirent par couler sans que l'on puisse leur porter secours. Sans cette trahison, Strasbug serait tombée entre les mains de l'ennemi et la réédition de l'Alsaz en aurait été tout autre...

**Christophe Swal**